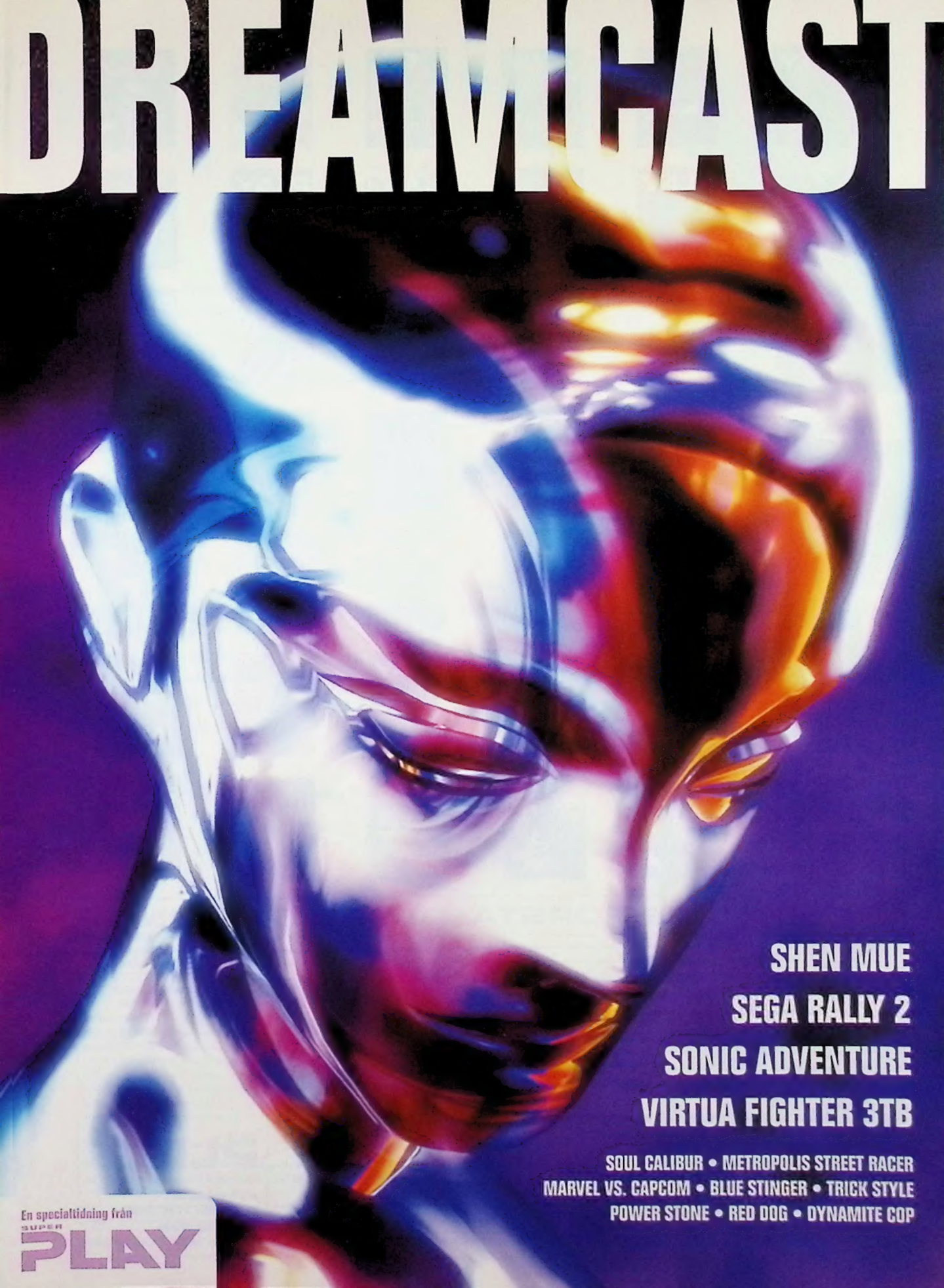
DREAMCAST



SHEN MUE

SEGA RALLY 2

SONIC ADVENTURE

VIRTUA FIGHTER 3TB

SOUL CALIBUR • METROPOLIS STREET RACER
MARVEL VS. CAPCOM • BLUE STINGER • TRICK STYLE
POWER STONE • RED DOG • DYNAMITE COP

En specialtidning från SUPER PLAY

Svart eller

Segas svarta låda, Saturn, bidrog till snarare än avhjälpte företagets haveri. För att kunna komma tillbaka utan att namnet Sega förknippas med krasch har företaget ägnat mycket tid till utredningar och forskning. Med nya samarbetspartners och den vita framtidsmaskinen Dreamcast hoppas Sega kunna förvandla drömmar till verklighet.

När restauranger går i konkurs brukar en av lösningarna för att kunna öppna på nytt vara att byta namn och inredning. Väggarna målas om, stolar och bord byts ut och menyerna modifieras något. Om man vill börja ett nytt liv är det lättare om man inleder med ny frisyr, ny klädstil och nya vanor. Ändå är det svårt att göra stora förändringar på kort tid. En kvartersrestaurang som har tvingats att stänga på grund av att hälsovårdsnämnden har hittat kackerlackor under diskbänken eller att en gäst har blivit matförgiftad av dagens rätt, kan få svårt att få stammisarna att komma tillbaka även om kocken har ny mössa. Och ett nytt liv är lättare att bygga upp på lång sikt. Hårdbantning fallerar ofta efter ett par dagars svält, trendiga frisyrer växer snabbt ut och en udda klädstil kan lätt kännas fel en trött måndagmorgon när man mest längtar efter favoritjeansen och ett par ingådda gympaskor.

Efter det att Saturn på grund av sin dåliga försäljning främst i väst har fått namnet Sega att klinga

Namnet Dreamcast ska vara som en blandning mellan ordet dream och ordet broadcast och få en att associera till drömöverföring. Det handlar med andra ord om en maskin som kan göra drömmar till verklighet.

sämre än Sony och Nintendo har spelföretaget nu satsat allt på både nytt liv och nya matgäster. De har börjat med att byta färg på sin maskin. Från syndigt svart till oskuldsfullt vitt, kanske för att understryka att det här är början på en ny start för företaget. Och den här gången är det verkligen svart eller vitt som gäller för Sega. Företaget har inte råd med ytterligare en förlust. De har inte råd med att kopplas samman med Saturn längre. I den tuffa bransch som TV-spelsindustrin de senaste åren har utvecklats till råder stenhård konkurrens och halkar man efter kan det vara omöjligt att någonsin komma ikapp igen. Men det är inte bara på ytan som Dreamcast skiljer sig från Saturn lika mycket som natt skiljer sig från dag, sött från salt, påklädd från naken, Barbie från Ken, ute från inne, ledsen från glad. Invändigt är det absolut inte bara stolar och bord som har kastats ut. Nej, Dreamcast har fått komplett ny inredning. Allt från grafik- och ljudchip till processor, minne och operativsystem är nyfött. Men så är det inte heller samma marknad och samma köpare som Sega vänder sig mot den här gången. Det är en helt ny generation TV-spelare. För vilka bara det bästa och mest moderna är gott nog.

Med en i Japan orange och i Europa blå symbol som påminner om en kanelbulle hoppas Sega på att vinna tillbaka alla spelare som har övergett företaget under de senaste åren. Den klassiska Sega-logotypen syns inte längre till alls, delvis beroende på att man kom fram till att den ingav negativa associationer.

– Vi har arbetat med den nya symbolen i 18 månader, har Segas VD Shoichiro Irimajiri sagt i en intervju i tidningen

vitt

Edge. Vi har förlorat kredibilitet bland våra Saturn-användare, även i Japan, för de har sett PlayStation ta över. För att få tillbaka dem måste vi övertyga om att Sega på allvar vill tillfredsställa sina kunder.

Sedan ryktena om Segas nya konsol började att florera för första gången har namnförslagen varit många. Redan 1996 började det att talas om en uppföljare till Saturn, då med kodnamnet Dural. Året därpå viskades det istället om en maskin med täcknamnet Black Belt och i början av 1998 började namnet Katana att cirkulera. Det slutgiltiga namnet Dreamcast, som är framtaget av en reklambyrå, ska vara som en blandning mellan ordet dream och ordet broadcast och få en att associera till drömöverföring. Det handlar med andra ord om en maskin som kan göra drömmar till verklighet.

– Vi kontaktade ett flertal företag i märkesbranschen, vi samlade ihop hundratals ideér från olika människor och vi bad våra samarbetspartners som Yamaha att visa oss deras namnbibliotek. Jag tror att vi hade mer än 5 000 namn att välja mellan under en period, har Shoichiro Irimajiri sagt.

Sammanlagt har Sega lagt ned 4 miljarder kronor på utvecklandet och releasen av Dreamcast. En siffra som förvånade Shoichiro Irimajiri som tidigare har arbetat i bilbranschen.

– Det kostar lika mycket att lansera en helt ny bil som det gör att släppa den här lilla maskinen! Jag kan inte förstå det.

Men fast beslutna att inte få bronsmedalj ytterligare en gång har Sega nu samarbetat med en armada av några av världens mäktigaste elektronik- och TV-spelsföretag för att med sin nya maskin ta TV-spelandet till en ny nivå. Hitachi står bakom maskinens huvudprocessor, NEC och Videologic har utvecklat grafikchipet och Yamaha har producerat ljudchipet. Maskinen kommer även att vara utrustad med ett modem, den har ett vätskebaserat kylsystem som förhindrar överhettning och det virtuella minneskortet VMU som har en liten skärm och fem små knappar medföljer också.

Dreamcast släpps till att börja med i 15 000 exemplar i Sverige den 23 september i år. Den kommer att kosta relativt billiga 2 500 kronor. Och den kommer att vara den första av den nya generationens spelmaskiner. Ett faktum som tidigare inte har visat sig vara vinnande för Sega. Men än har ledningen inte börjat att oroa sig över att mängder av Dreamcast-maskiner kan bli hemlösa.

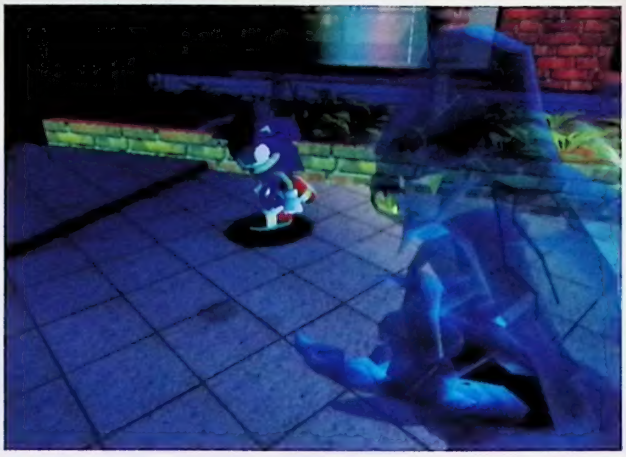
– Just nu är både Saturn, PlayStation och Nintendo 64 redo att uppgraderas, har Shoichiro Irimajiri sagt i Edge. Vi kommer att göra det i år. Om PlayStation blir PlayStation 2 nästa år och Nintendo uppgraderar sin konsol år 2000 eller år 2001, kommer det att komma en tid när alla plattformar förändras. Vi tror inte att det spelar så stor roll vem som är först ute och vem som är sist.

Lovisa Lundström

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Sonic Team
SPELARE — 1

Sonic Adventure

Att Dreamcast är en fantastisk maskin råder det inga tvivel om, men för att den ska bli framgångsrik krävs det att Sega producerar banbrytande spel. *Sonic Adventure* är deras första försök.



Sedan i början av nittiotalet har det alltid varit Nintendo mot Sega och Mario mot Sonic. Men på senare tid har Mario inte behövt stå ut med särskilt mycket konkurrens från Segas blå igelkott. Eftersom Sega inte lyckades att göra något tillräckligt banbrytande spel med Sonic till Saturn började han att tappa farten. Men nu kan det snart bli ändring på den saken. För när Dreamcast äntligen gör sin debut i Sverige är det med ett *Sonic*-spel som kommer att få de flesta att kippa efter andan.

Sonic Adventure är för Sega vad *Super Mario 64* var för Nintendo; ett fullständigt tredimensionellt spel som verkligen visar vad deras nya konsol går för. Och eftersom utvecklingen har tagit några rejäla steg framåt sedan Nintendo 64 släpptes har Sega fått helt nya möjligheter att slå världen med häpnad.

Handlingen i spelet kretsar givetvis kring Dr Robotnik; den onda galenpannan som har varit på jakt efter igelkotten sedan Sonics första spel. I *Sonic Adventure* har han givit liv åt Chaos; ett ondskefullt vattenmonster som ska hjälpa den robotälskande dåren att ta över världen. Men när spelet börjar är Chaos inte mäktig nog att ta sig an den hemska uppgiften, och därför måste Robotnik först samla ihop sju stycken Chaos-juveler för att öka monstrets styrka.

Att stoppa Robotnik är ingen lätt uppgift och därför tar Sonic hjälp av fem hjältemodiga kamrater. Tails och Knuckles känns igen från tidigare Sonic-spel medan Amy, Big och E-102 är helt nya ansikten. Alla karaktärer har sina egna specialförmågor som gör att var och en har uppgifter som bara de klarar av. De har även sina egna anledningar att hjälpa Sonic och därför är berättelsen uppdelad i sex delar som först flätas samman när spelaren klarat äventyret med alla sex karaktärer.

Spelet tar sin början i en stadsmiljö dit Sonic ofta måste återvända för att utföra vissa uppgifter och för att komma vidare till nästa bana. Här visar Sonic Team på allvar vad Dreamcast kan prestera. Alla fönster på de många husen i staden blänker i solen när Sonic går förbi dem, folk promenerar längs trottoarerna och bilar glider runt på gatorna, ända tills Sonic går ut framför dem och således tvingar dem att tvärnita. Inne i husen finns bland annat mängder av människor att tala med och få ledtrådar från och en rad småbanor vilka Sonic kan förbättra sina färdigheter på.

När Sonic sedan ger sig ut på spelets mer actionbetonade plattformsbanor är det i en tredimensionell värld som inte hade varit möjlig att skapa på en mindre kapabel konsol. Den speciella stil som Sonic Team har haft i sina tidigare spel har utvecklats mer än någonsin och i banorna blandas mjuka texturer och skarpa färger med enorma polygonstrukturer som får det att svindla för ögonen när Sonic dundrar förbi. Eftersom igelkottens förmåga att springa uppför lodräta väggar och kasta sig fram och tillbaka som en fusionsdriven flipperkula nu kan utnyttjas i alla tre dimensioner tvingas spelaren att tänka och handla annorlunda och mycket mer varierat än i något tidigare Sonic-spel.

Banorna är utplacerade i områden med olika karaktär; däribland Icecap Zone, Red Mountain, Lava World, Inca och Speed Highway. Inom områdena har varje bana sitt eget färgschema för att bibehålla sitt eget tema och sin egen stämning, allt från de isblå reflektionerna i Icy Cavern till de blänkande svarta maskinerna i Robotniks enorma Egg Carrier.

Tack vare variationen mellan de sex olika karaktärerna bjuder varje bana på sex helt olika spelupplevelser. Med den blå igelkotten liknar spelupplevelsen den i de tidigare Sonic-titlarna, fast i en totalt tredimensionell miljö. Med Knuck-

Tails är bara en i raden av välbekanta ansikten som figurerar I *Sonic Adventure.*

les krävs mer utforskning och med Tails är det full fart som gäller, eftersom han hoppas på att bli snabbare än Sonic själv. Amy har en enorm hammare som hon kan använda på allehanda sätt, E-102 har ett laservapen med vilket han kan spränga en rad föremål och Big måste ständigt använda sin fisketalang.

Förutom det vanliga action-äventyret finns det nya valmöjligheter i *Sonic Adventure.* I Time Trial får man chansen att försöka att bli så snabb som möjligt på de banor som man redan har klarat, och dessutom finns det ett antal minispel gömda i det stora äventyret. Bland annat kan man hitta ett snowboardspel som äger rum i Icecap Zone, ett radiobilsrace från banan Twinkle Park och en sorts Tamagochi-liknande utmaning som även kan överföras till minneskortet. Runt om i spelet finns ägg som innehåller små gynnare som kallas Chao. När en Chao kläckts börjar den att ta efter Sonic och hans kompisar, lägga nya ägg och ge upphov till olika utvecklingar av sin egen ras. Med ett minneskort kan spelaren sedan ta med sig en Chao och utveckla den för att senare använda den i ett Chao-race. Det går till och med att avla fram nya Chao genom att koppla ihop ett minne med ett annat.

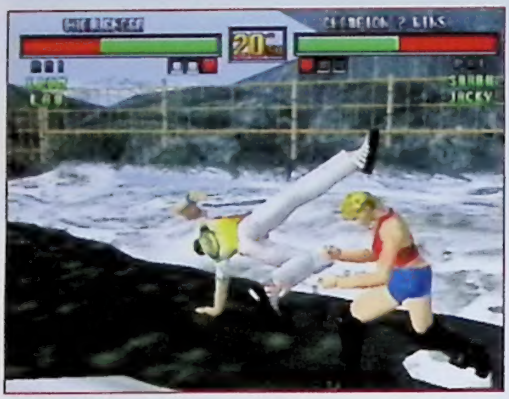
Sonic Adventure innebär alltså en enorm utveckling för plattformsspelen och är så fullproppat med spelupplevelser att det nästan inte går att jämföra med de gamla Sonic-spelen. Förutom de många nya kombinationerna av utmaningar och äventyr är även grafiken något att se fram emot, med storslagna inslag som när Sonic jagas genom vattnet av en enorm späckhuggare och en bana som fylls helt och hållet av en virvlande tornado. För att inte tala om den magnifika slutbossen.

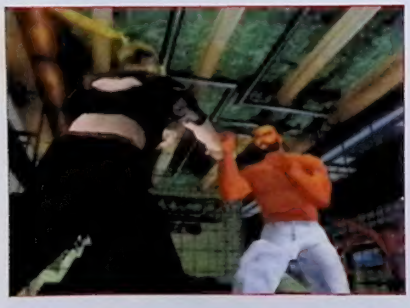
Micke Weichbrodt

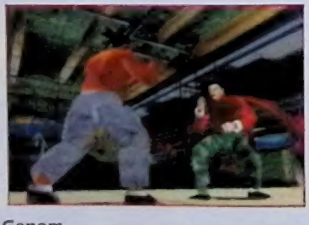
SPELTYP ——— Beat 'em up
UTGIVARE ——— Sega
UTVECKLARE — AM2/Genki
SPELARE ——— 1-2

Virtua Fighter 3tb

Lanseringen av en ny spelkonsol kräver en uppsättning extraordinära spel som draghjälp. Utan att lova för mycket kan vi redan nu säga att *Virtua Fighter 3tb* platsar i den kategorin.







Kasten är väldigt viktiga att lära sig. Genom att utnyttja alla tre dimensionerna kan du lätt lura dina motståndare för att sedan slänga dem över kanten eller in i väggen.

För den som inte har testat arkadversionen har det givetvis hänt en hel del innehållsmässigt i *Virtua Fighter 3tb*. När *Virtua Fighter 2* släpptes var en av nyheterna två nya spelkaraktärer, Shun Di och Lion, och till del tre har AM2 utökat persongalleriet med ytterligare två karaktärer. Nya på listan är sumobrottaren Taka-Arashi som verkligen rör sig och slåss som sina verkliga förebilder och den hårtslående geishan Aoi Umenkouji. Och som trettonde namn finns slutbossen Dural kvar.

Förutom det grafiska och utseendemässiga har det tillkommit en hel del finesser på spelsidan också. Alla banor har till exempel nivåskillnader i form av trappor, klippor, kullar eller dylikt som man kan utnyttja för att skaffa sig övertaget. Det finns också en hel del nya attacker och 3D-miljön utnyttjas fullständigt genom möjligheten att göra snabba undanmanövrer i både djup- och sidled.

Konverteringen från Segas arkadsystem Model 3, har naturligtvis varit ett hårt jobb för AM2, som den här gången har fått hjälp av ett team från det mindre japanska spelhuset Genki. Det beror dock inte så mycket på skillnaderna i hårdvaruprestanda – Dreamcast ger Model 3-kortet en jämn match i de flesta avseenden – utan snarare på att de båda systemen är helt olika. Även om konverteringsteamet har fått göra en del smärre ändringar kommer nog inte ens den mest inbitne arkadfanatiker att hinna hitta så värst mycket att klaga på. Bildhastigheten ligger på stadiga 60 bilder per sekund och upplösningen är lika bra som i arkadversionen. Alla karaktärer och bakgrunder finns med och alla attacker och kombinationer utförs på samma sätt som i originalet. Alla detaljer med hår som flyger i vinden, kläder som fladdrar och huvudbonader som trillar av finns med. *Virtua Fighter 3tb* är ett spel som det tar lång tid att lära sig att behärska. Men det känns bra redan första gången man spelar det.

Det alla undrar över just nu är väl om *Virtua Fighter 3tb* är ett av de toppspel som ska sälja Dreamcast och givetvis också om Dreamcast är den drömmaskin som alla har hoppats på. Utan att gå händelserna i förväg alltför mycket vågar vi i alla fall påstå att ännu tyder ingenting på motsatsen. Det här är en lysande konvertering till en konsol som utstrålar rå datorkraft. Nu är det bara upp till Sega att följa upp med ett antal lika bra spel och sköta lanseringen rätt den här gången.

Jonas Svensson

Virtua Fighter-serien har varit en fantastisk succé både som arkadspel och konsolversion. Med framgång följer ökade krav och alla de som har provat och gillat arkadversionen av *Virtua Fighter 3tb* kommer inte att godkänna någonting sämre till Dreamcast. Allt annat än det bästa beat 'em up-spelet för hemmabruk är ju att betrakta som ett misslyckande. Tillägget tb står för övrigt för Team Battle och kom ursprungligen till som en av uppgraderingarna av den ursprungliga arkadversionen.

Virtua Fighter har alltid representerat en renare och mer simulatorliknade skola med fokus på spelteknik och extremt god kontroll snarare än häftiga effekter.

Den som kan sin spelhistoria vet att de båda tidigare versionerna av *Virtua Fighter* har varit banbrytare som när de släppts har satt en ny standard för hur ett bra 3D-beat 'em up ska se ut. Under de senaste åren har Segas aktiviteter på konsolmarknaden dock inte varit så framträdande och förutom i de japanska arkadhallarna har *Virtua Fighter* hamnat mer och mer i skuggan av de bättre marknadsförda och möjligtvis också mer spektakulära *Tekken*-spelen. *Virtua Fighter* har alltid representerat en renare och mer simulatorliknande skola med fokus på spelteknik och extremt god kontroll snarare än häftiga effekter.

I Saturn-versionen av *Virtua Fighter 2*, som släpptes för ganska exakt tre år sedan, fanns inte många fel. Det var helt enkelt bäst. Och det höll ställningarna ganska bra ända tills *Tekken 3* släpptes till PlayStation i höstas.

SPELTYP ——— Racing
UTGIVARE ——— Sega
UTVECKLARE —— AM Annex
SPELARE ——— 1-2

Sega Rally 2

Sega Rally **är fortfarande ett av de bästa bilspelen genom tiderna, och arkadversionen av uppföljaren har redan tagit världens spelhallar med storm.** ***Sega Rally 2*** **till Dreamcast har med andra ord mycket att leva upp till.**

Repriserna är inte bara något av det snyggaste som har skådats i spelsammanhang, de hjälper dig dessutom att bli en ännu bättre rallyförare.

Sega Rally 2 är ett viktigt spel. Inte för att det är nyskapande eller särskilt originellt. Inte för att det har djup och bryter ny mark och tar TV-spelen till nya innehållsmässiga dimensioner. Utan helt enkelt för att det är ett av de nyckelspel som ska sälja Dreamcast till världen. Och för att det har så mycket att leva upp till. *Sega Rally 2* måste helt enkelt vara bra. Eller rent av bäst.

Sega Rally är fortfarande ett av de bästa arkadracingspelen som någonsin har producerats. Och konverteringen till Saturn var lysande. Tiden har bara sprungit ifrån det på en viktig punkt och det gäller omfattningen. Fyra banor och fyra bilar är naturligtvis inte mycket att komma med mot spel som *Gran Turismo*, *R4: Ridge Racer Type 4* och *Colin McRae Rally*. Därför är det dags för Sega att råda bot på även den bristen och dessutom visa att Dreamcast har kraft nog att hantera en konvertering från Segas mest avancerade arkadsystem Model 3. Och samtidigt ge TV-spelspubliken någonting extra. Visst kan man redan nu påstå att Sega har lyckats. Den japanska releasen i januari förde *Sega Rally 2* direkt upp i toppen av försäljningslistorna och kritiken var så gott som uteslutande positiv.

Tjugotalet bilar och nästan lika många banor betyder givetvis att spelinnehållet har ökat betydligt i omfattning. Alla bilar bygger på riktiga förebilder och skiljer sig rejält från varandra i fråga om egenskaper och det finns möjlighet att själv modifiera dem ytterligare. Lägg därtill flera olika typer av väder och underlag och alternativa sträckningar så har man ett spel som börjar närma sig racingsimulatorerna i omfattning. Allting är dock inte tillgängligt från början utan måste förtjänas på olika sätt. Dessutom innehåller Dreamcast-versionen av *Sega Rally 2* både hemliga fordon och dolda banor.

Spelupplägget är detsamma som i originalversionen, fast formen är förädlad och utvecklad. I arkadvarianten kör man en serie på fyra banor mot 15 datormotståndare och den som har ambitioner att sluta på första plats har ingen lätt resa framför sig. Det mera omfattande 10 Year Championship bygger i princip på samma idé, där varje år eller spelomgång består av fyra lopp. I princip skulle man kunna säga att man här har 10 helt nya arkadomgångar att välja bland. De tio olika banorna varieras i olika kombinationer och dessutom ändras väder och underlag hela tiden så någon risk för att loppen ska kännas tjatiga föreligger inte i första taget. Det finns också olika möjligheter till träning och fina reprismöjligheter att gotta sig åt eller att studera för att lära av misstagen.

Miljöerna liknar dem i förra spelet med öken, landsbygd, små byar och berg. Nya omgivningar är snöbanor och en snäv och krävande stadsbana med Monte Carlo som uppenbar förebild. För nostalgikerna finns dessutom några av ursprungsbanorna från det första spelet med.

Givetvis kan man också köra två personer samtidigt, på delad skärm. Visserligen med något reducerade detaljer men utan någon märkbar effekt på hastighet och spelkänsla.

En av de saker som brukar kännetecknа ett bra spel är dess inverkan på åskådarna, eller som i det här fallet flocken av baksätesförare, som hänfullt eller engagerat följer och kommenterar vad som händer på skärmen. *Sega Rally 2* är nästan lika kul att se på som att spela själv och spänningen stiger rejält när mellantiderna börjar att peka på något nytt rekord.

Den superba körkänslan var en av de viktigaste faktorerna i *Sega Rally* och den finns kvar även här. Spelet stöder både analog och digital styrning och även gas och broms är analoga för total kontroll.

En av de få brister som intensivt provspelande avslöjar handlar inte så mycket om själva spelet men väl om Dreamcasts medföljande originalhandkontroll som definitivt är för liten för västerländska händer.

Rent grafisk klarar Dreamcast mycket väl att leva upp till Model 3-nivå, även om det handlar om helt olika system, och programmerarna bakom konverteringen har gjort ett ypperligt jobb. Visserligen kan man hitta vissa grafikmissar på någon bana och någon enstaka bakgrundsdetalj har väl fallit bort. Men det är småsaker i sammanhanget, för det här är förutom allt annat ett otroligt snyggt och snabbt spel. Hög upplösning och hög bildhastighet i läcker kombination med massor av specialeffekter i form av ljus, skuggor, speglingar och ljusreflexer. Bilarna blir till och med smutsiga eller snöiga under loppen, beroende på underlag. Och givetvis far den obligatoriska bilspelshelikoptern omkring och bevakar händelseförloppet från luften.

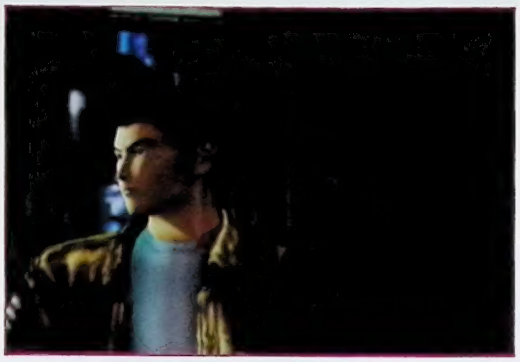
Den superba körkänslan var en av de viktigaste faktorerna i *Sega Rally* och den finns kvar även här. Spelet stöder både analog och digital styrning och även gas och broms är analoga för total kontroll. Och vill man finns det stöd även för Segas egen Dreamcast-ratt.

Jonas Svensson

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — AM2
SPELARE — 1

Shen Mue

I och med Dreamcast har det öppnats nya dörrar för världens spelutvecklare. Det finns inte längre många tekniska begränsningar som stänger ute kreativiteten, och med det nya spelet *Shen Mue* har Sega skapat en helt ny genre.



Yu Suzuki, som ligger bakom arkadklassiker som *Virtua Fighter, Out Run, After Burner, Virtua Racing* och *Hang On*, har tillsammans med sin utvecklingsdivision AM2 de senaste fem åren förmodligen mest levt på kaffe och Coca-Cola. Antagligen har de också kraschat förhållanden, sovit bredvid sina datorer och varit lyriska på gränsen till hysteriska när de har utvecklat sitt första projekt till den vita lilla Dreamcast-maskinen; *Shen Mue*. Ett spel så innovativt att man talar om en ytterligare dimension och total frihet.

Sega har sagt att deras nya stilart konkurrerar med RPG-genren och att *Shen Mue* kommer att bli det här årets episka äventyr.

Spelets handling kretsar kring Ryo Hatsuki som förlorade sin mamma när han fortfarande var ett barn och som i unga år utbildas i militära kunskaper av sin far, för att få bra disciplin och självförtroende. Innan krigsträningen är avslutad dör även Ryos pappa och Ryo ger sig ensam av till Hong Kong där han växer och mognar genom många nya möten. I *Shen Mue*-historien förekommer över 500 olika karaktärer. För att få karaktärerna att se så levande ut som möjligt har man använt sig av tusentals animerade rörelser från riktiga skådespelare. Och då är alla karaktärer man möter i spelet inräknade, från den lokala bagaren till spelets hjältinna Lei Shing Fa.

Till skillnad från andra spel fungerar karaktärerna i *Shen Mue* på det sättet att de är självstyrda. Det krävs inte att man går fram till dem för att någonting ska hända, utan folk stressar runt på gatorna och ibland händer det att någon kommer fram till en och bara börjar att prata.

Sega har talat om att deras nya stilart konkurrerar med RPG-genren och att *Shen Mue* kommer att bli det här årets episka äventyr.

Överhuvudtaget är alla miljöer man upplever interaktiva, det finns många föremål som ger Ryo ledtrådar eller tar honom vidare i äventyret. Praktiskt taget kan man gå precis vart som helst i spelet och prata med vem som helst. Dygnet förändras från natt till dag, och även väderomständigheterna ställs om för att öka spelets realism. Under tidens gång förändras även landskapet runt omkring Ryo. För att få ihop pengar till mat och husrum måste man själv söka och ta olika jobb under spelets gång.

Själva actionmomenten i *Shen Mue* bygger på någonting som Yu Suzuki har döpt till Quick Time Events. Det betyder att spelaren får se en händelse som måste undersökas inom en viss tidsbegränsning. Om man inte hinner kan det innebära att man måste ta sig igenom samma scenario en gång till, eller så förändras historien. Eftersom det här spelet bygger på att man både ska utmana fiender och försöka undvika faror passar systemet utmärkt för att upprätthålla variationen i spelet. Under fightingsekvenser har AM2 använt sig av en speciell teknik för att uppnå extraordinära visuella effekter. Den aldrig tidigare skådade suveräna grafiken inkräktar dock lite på utmaningen. Spelaren har inte full kontroll över sin karaktär oavbrutet utan styr sina val med hjälp av enstaka knapptryckningar.

För att få inspiration till sitt mästerverk reste Yu Suzuki till Kina. Där studerade han olika miljöer, från de gamla historiska templen till de hypermoderna himlahöga skyskraporna. Han ville att spelet skulle vara både detaljrikt och realistiskt på samma gång. Målet var att återskapa den verkliga världen i en levande digital upplevelse.

Han har själv försökt att uttrycka svårigheterna med att göra ett spel till Dreamcast efter att bara ha arkadspelserfarenhet. Arkadspel bygger ju på en väldigt kort men mycket intensiv spelupplevelse i motsats till konsolspelens långa men händelserika.

Yu Suzukis episka äventyr ska bli hans största och mest banbrytande spel någonsin.

I *Shen Mue* finns över 1200 rum att utforska och enligt dem som har sett spelet är grafik, musik och spelbarhet så subtilt samspelta att det inte går att likna vid någon tidigare spelupplevelse. Yu Suzuki själv talar till och med om en ytterligare dimension, den fjärde. Det är tiden, dynamiken och förändringarna som sker under äventyrets gång som gör spelet fyrdimensionellt. Han vill även kategorisera spelet som en helt ny genre, nämligen FREE, Free Reactive Eyes Entertainment, som innebär att man rör sig med så stor frihet i spelet att det känns extremt realistiskt.

Huruvida Sega och Yu Suzuki har rätt eller fel återstår att se. Men förhoppningsvis påstår man sig inte ha grundat en ny genre eller skapat ytterligare en speldimension om man inte verkligen har någonting fantastiskt exceptionellt att visa. Det är bara att hoppas på att *Shen Mue* lever upp till förväntningarna och därmed bevisar att TV-spelsformen är en snabbt växande och till det bättre föränderlig industri som är värd att tas på lika stort allvar som all annan populärkultur.

Lovisa Lundström

SPELTYP — **Beat 'em up**
UTGIVARE — **Namco**
UTVECKLARE — **Namco**
SPELARE — **1-2**

Soul Calibur

Soul Calibur är ett ännu snyggare och enligt många även ännu bättre beat 'em up än Segas mästerverk _Virtua Fighter 3tb_.

Till mångas stora förvåning påbörjade Namco, som även är involverade i titlar till den kommande PlayStation 2, konverteringen av det populära arkadspelet *Soul Calibur* för drygt ett år sedan. Och Dreamcast-versionen av spelet är mycket mer än en simpel arkadkonvertering. Det innehåller nyrenoverad spelkontroll och märkbart förbättrad grafik och animering. Dessutom går *Soul Calibur* att spela och klara på flera olika sätt. Skärmen uppdateras 60 gånger i sekunden och det finns tio kontrollerbara karaktärer som alla kan röra sig nästan fritt på de tjusiga arenorna.

Soul Calibur har blivit ett legendariskt beat 'em up redan innan det har släppts och Namco har återigen skrivit spelhistoria.

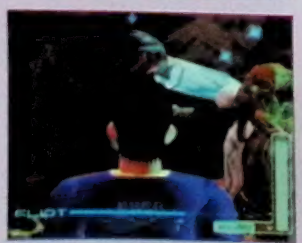
MJ

SPELTYP — **Action**
UTGIVARE — **Sega**
UTVECKLARE — **Climax**
SPELARE — **1**

Blue Stinger

Climax är sedan tidigare kända för RPG-klassiker som _Landstalker_ och _Dark Saviour_. Deras första spel till Dreamcast är dock någonting helt annorlunda.

År 2000 drabbas Mexiko av en enorm jordbävning. Som följd av den bildas en ny ö utanför Yucatan-halvön. Resultaten från den första undersökningen av ön höljs i dunkel och ingen vet vad som egentligen finns där. 17 år senare blir det spelarens uppgift att åka dit och ta reda på vad som egentligen hände. Som medlem i havsräddningsorganisationen ESER blir spelaren kastad huvudstupa in i ett våldsamt äventyr med *Resident Evil*-undertoner.



Arbetet bakom *Blue Stinger* har varit mycket ambitiöst. Bland annat har två Hollywood-namn medverkat på olika sätt. Monstren i spelet har designats av Robert Short, som medverkade under produktionen av *Beetlejuice*, och storyboardförfattaren Pete Von Sholley har tidigare arbetat med filmer som *Mars Attacks!* och *The Mask*. Att *Blue Stinger* blir ett specialeffektspäckat spel råder det ingen tvekan om.

MW

SPELTYP — **Racing**
UTGIVARE — **Sega**
UTVECKLARE — **Bizzare Creations**
SPELARE — **1-2**

Metropolis Street Racer

Precis som för många andra speltillverkare är Dreamcast-programmering någonting helt nytt för Bizarre Creations. Ändå ser deras första Dreamcast-titel ut att bli något utöver det vanliga.

När en ny spelkonsol lanseras är ett bra racingspel värt sin vikt i guld för att den ska gå hem hos köparna. Sega har visserligen redan det mästerliga *Sega Rally 2* att förlita sig till, men Bizzare Creations arbetar med ett racingspel som antagligen kommer att göra Dreamcast ännu mer åtråvärd för de racingsugna. Precis som *Driver* utspelar sig *Metropolis Street Racer* i miljöer som är hämtade direkt från verkligheten. Med hjälp av 32 000 stillbilder och 30 timmars videodokumentering har utvecklingsteamet noggrant programmerat in alla tänkbara detaljer från Fisherman's Wharf i San Francisco, Trafalgar Square i London och Shibuya i Tokyo. Spelets 20 bilar är också exakta kopior av verkliga förebilder från 13 olika tillverkare.

Grafiken har tagits fram med maximal realism i åtanke. Vädereffekter som regn och blåst förändrar inte bara spelets utseende utan även körkänslan. Bilarnas strålkastare är skapade med avancerade realtidsljuseffekter och när solen går ned tänds gatlyktor längs vägarna medan belysningen släcks i husen i bakgrunden. Man har även bemödat sig med att spela in ljudeffekter från de faktiska platserna för att stämningen ska bli total.

Spelaren kan tävla i Arcade Mode, Time Trial eller Gang Battle. Upp till 20 bilar kan visas på skärmen samtidigt, vilket är ganska häpnadsväckande med tanke på detaljrikedomen.

MW

SPELTYP — **Beat 'em up**
UTGIVARE — **Capcom**
UTVECKLARE — **Capcom**
SPELARE — **1-2**

Marvel vs. Capcom

Vilka är starkast? Marvels illustrerade hjältar eller Capcoms pixliga kämpar? I _Marvel vs. Capcom_ bestämmer du.

Segas och Capcoms intima samarbete har lett till att nästan samtliga konsol- och arkadspel från Capcom släpps till Dreamcast och Naomi. Det senaste konsolspelet i ledet är en konvertering av den intressanta kollaborationen mellan det amerikanska seriehuset Marvel och Capcom. *Marvel vs. Capcom* blandar det bästa av två världar och näst intill alla de klassiska superhjältarna från de båda bolagen kan nu drabba samman i hårda kamper, alla upplagda på klassiskt *Street Fighter*-manér.

Bland de valbara karaktärerna finns inte bara Ryu och Chun Li, utan även seriehjältar som Wolverine och The Hulk, samt Capcom-stjärnor som Strider, Mega Man och Sir Arthur från *Ghost 'n' Goblins*.

MJ

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Criterion
SPELARE — 1

Trick Style

I *Trick Style* som släpps samtidigt som Dreamcast finns oanade möjligheter för dödsföraktande brädåkare.

Uttrycket att flyga i luften får en helt ny innebörd i Acclaims kommande spel *Trick Style*. Där får man som spelare nämligen chansen att pröva den framtida brädsporten hoverboard. Det är i sanning en sysselsättning för våghalsiga akrobater. Spelet går ut på att man i fruktansvärda hastigheter ska hoppa, snurra i 360 grader och utföra diverse andra skräckinjagande trick som känns mest passande för stuntmän. Och det hela utspelar sig i framtida varianter på London, New York och Tokyo. Miljöerna ska vara överväldigande, men eftersom brädan man åker på susar fram i 100 kilometer i timmen är frågan om man hinner få så mycket futuristisk sightseeing.

Ju bättre man spelar, desto mer avancerade brädor får man tillgång till. Och ju bättre man utför sina tricks desto högre fart får man. *Trick Style* kommer upp i hastigheter som kommer att göra skatarna gröna av avund.

LL

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Argonaut
SPELARE — 1-2

Red Dog

***Red Dog* är ett futuristiskt *Star Fox*-liknande spel som går väldigt fort och som bjuder på en hel del snygga explosioner.**

I *Red Dog* kommer man som spelare att få möjlighet att sitta bakom ratten i anfallsfordonet *Red Dog*, en tanklikknande motorcykelbil med jättehjul i traktorformat. Och det ser inte ut som att det blir någon lugn åktur. Flenderna accelererar snabbt och det gäller att skjuta dem innan de attackerar en själv. I *Red Dog* får man tillfälle att kämpa mot både robotar, spindlar, tanks och rymdskepp.

Teamet som har arbetat med spelet är litet, men de har ändå lyckats att åstadkomma resultat som tidigare inte synts i Dreamcast-spel. *Red Dog* drar också nytta av kontrollen fullt ut. Till en början kan den kännas lite krånglig, men efter ett tag sitter den i ryggmärgen. Då kan man passa på att utmana sina kompisar i multispelarvarianten som sägs vara beroendeframkallande.

LL

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELARE — 1-2

Power Stone

Capcom konverterar som bekant en mängd olika arkadspel till Dreamcast. Bland dessa finns *Power Stone*; deras första riktigt snygga 3D-beat 'em up.

Det finns vissa likheter mellan Capcoms *Power Stone* och Squares *Ehrgeiz*. Främst eftersom båda spelen är beat 'em up med interaktiva banor där varierande föremål kan användas för att ändra stridernas utgång. Och precis som i Segas *Spike Out* är alla föremål i Power Stone extremt viktiga för att hålla fienden borta.

Som bekant håller majoriteten av Capcoms beat 'em up-spel en mycket hög nivå kontrollmässigt. Rent grafiskt har de inte imponerat speciellt mycket med sina tredimensionella titlar, däribland *Street Fighter EX* och *Final Fight EX*. Tack vare konverteringen från Segas Naomi-system till Dreamcast blir *Power Stone* ett visuellt fyrverkeri, med lummiga texturer, snabb bilduppdatering och lysande specialeffekter.

MJ

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — AM2
SPELARE — 1-2

Dynamite Cop 2

Uppföljaren till *Dynamite Cop* utspelar sig ombord på en lyxkryssare. Filminfluenserna från *Die Hard* finns kvar, men den här gången har AM2 satsat mer på en egen story med helt nya karaktärer.

I *Dynamite Cop 2* har man som spelare möjlighet att välja mellan tre karaktärer. Alla är soldater och har sin egen spelstil och sina respektive automatvapen. Bruno Dillinger boxas och går igång på prowrestling, Jean Albi är bäst på kinesisk kampsport och Eddy Brown är judomästare. Uppdraget är att storma ett kryssningsfartyg och ta över det genom att besegra alla de som befinner sig ombord.

Miljöerna är tredimensionella och innehåller ibland filmiska effekter. Karaktärerna har stor rörelsefrihet och kan utkämpa slag i alla möjliga vinklar. Dessutom kan de plocka upp och kasta föremål som stolar, bord, fiskar och toaletter! För att få större kraft och mer kämparanda kan man samla på sig mynt under spelets gång, hittar man specialföremål kan man utföra säregna attacker.

Dynamite Cop 2 ser ut att bli ett hårdkokt actionäventyr för alla blivande Dreamcast-ägare.

LL

Dreamcast™

Sega and Dreamcast are either trademarks or
registered trademarks of Sega Enterprise, Ltd.

MARKNADSFÖRS AV BRIO® LEKSAKER, 283 83 OSBY